MAGIC-260

BEDIENUNGSANLEITUNG

Version 04-06 Rev 1.0

Elation Professional · Europe,
Junostraat 2, 6468 EW Kerkrade ,The Netherlands ·
www.elationlighting.eu

Inhalt

Abschnitte:

1:	Einleitung	3
2:	Sicherheitshinweise und Wartung	4
3:	Hinweise	5
4:	frei	
5:	Ausstattung und Spezifikationen	6
6:	Ansicht Frontblende	7-10
7:	Überblick Geräterückseite	11
8:	Technische Spezifikationen	11
9:	Ablaufdiagramm	12
10:	Setup und Datenkabel anschließen	12
11:	Beleuchtungskörper wählen	13-14
12:	Korrektur Beleuchtungskörper	15-16
13:	Zusatztasten	17
14:	Hilfe-Taste	17
15:	Speicher sperren/entsperren	17
16:	Aufzeichnen von Szenen	18-19
17:	Voreinstellungen	19-21
18:	Aufzeichnen von Shows	22-23
19:	Wiedergabe von Szenen	24
20:	Wiedergabe von Shows	24-25
21:	Bearbeiten von Szenen	25-26
22:	Bearbeiten von Shows	26
23:	ULink (Datei speichern)	27
24:	ULink (Datei laden)	28-29
25:	USB MEM Stick (Datei speichern)	29-30
26:	USB MEM Stick (Datei vom USB Memory Stick auf Computer speichern)	30
27:	USB MEM Stick (Datei vom Computer auf USB Memory Stick speichern)	31
28:	USB MEM Stick (Dateien auf Memory Stick löschen und formatieren)	31
29:	USB MEM Stick (Dateien laden)	32
30:	Alle Dateien löschen	33
31:	Midi	34
31:	Mid: Fixture Edit	34

Abschnitt 1: Einleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für das Elation MAGIC-260 entschieden haben. Das MAGIC-260 ist ein 264-Kanal, extrem bedienerfreundlicher DMX Lighting-Controller für DJ's, Nachtclubs und Bars. MAGIC-260 ist mit einer Hilfefunktion ausgestattet, die Sie in englischer und spanischer Sprache Schritt für Schritt durch die Programmierung von Szenen und Shows führt. Bis zu 24 Beleuchtungskörper können mit bis zu 16 DMX-Kanälen über das MAGIC-260 gesteuert werden. Mit einem Master-Fader haben Sie die sofortige Überblendung für alle Anschlüsse. 24 Multifunktionstasten dienen der Wiedergabe von Shows und Szenen und dem Aufrufen von Voreinstellungen. 6 werksseitig eingebaute Bewegungen umfassen Kreise, Achten (Doppelschleifen) sowie Schwenk- und Neigebewegungen. Die eingebauten Bewegungsabläufe sind eine große Hilfe und erlauben eine schnelle Programmierung. Bis zu 1152 Szenen und 288 Shows können im MAGIC-260 gespeichert werden. Ihnen stehen 4 Zusatztasten für die Aktivierung/Deaktivierung von Nicht-DMX-Anschlüssen über ein Standard DMX Power-Pack zur Verfügung. Sie haben einen USB Port für eine wahlweise USB-Lampe Modell USB LITE und unsere werksseitigen USB Speichergeräte USB MEM STICK und ULINK CABLE. Auf den Speichermedien kann der gesamte Speicher des MAGIC-260 für späteren Gebrauch gespeichert werden, hiermit können ebenfalls neue Profile für Vorrichtungen in die Beleuchtungskörper-Library des MAGIC-260 heraufgeladen werden. Die Speichermedien kommen mit werkseigener Formatierung und Software speziell für die MAGIC-260 und DMX Operator-192 Konsolen.

Jedes Gerät wurde ausführlich getestet und vor dem Versand sorgfältig verpackt. Überprüfen Sie die Transportverpackung bei Lieferung sorgfältig und bewahren Sie diese für mögliche spätere Nutzung auf. Überprüfen Sie die gelieferten Produkte unverzüglich auf Unversehrtheit und Vollständigkeit. Sollte etwas fehlen oder beschädigt sein, so benutzen Sie das Gerät bitte nicht – wenden Sie sich bitte umgehend an unseren Kundendienst unter (800) 322.6337 App. 401. Im Lieferumfang finden Sie 1 x MAGIC-260 Controller, 1 x 9-15VDC/500mA Netzteil und eine Bedienungsanleitung. Verfügbares, jedoch **nicht** enthaltenes Zubehör umfasst: **USB LITE**, **USB MEM STICK** und **ULINK CABLE** – diese erhalten Sie über Ihren autorisierten Elation Fachhändler.

Abschnitt 2: Sicherheitshinweise und Wartung

Bitte lesen Sie alle Anleitungen vor Zusammenbau, Montage und Betrieb Ihres **MAGIC-260**. Zur Vermeidung von Feuer, Stromschlag und Verletzungen beachten und befolgen Sie bitte nachstehende und auf dem Gerät aufgedruckte Sicherheitshinweise. Die Hinweise dienen dem sicheren und langjährigen einwandfreien Betrieb. Wenden Sie sich bitte mit Fragen zur Funktionsweise bitte unter (800) 322.6337 App. 401 an unseren Kundendienst.

- Schließen Sie das Gerät nur an einer ordnungsgemäß installierten und abgesicherten Steckdose an.
- Zur Vermeidung von Feuer und Stromschlag setzen Sie das Gerät bitte weder Regen noch hoher Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie das Gerät nicht in Wassernähe.
- Wartungen und Bedienungen, die nicht in dieser Bedienungsanleitung beschrieben sind, überlassen Sie bitte einem autorisierten Kundendienst.
- Bitte öffnen und demontieren Sie das Gerät nicht, es befinden sich keine vom Benutzer wartbaren Teile im Gerät. Wenden Sie sich mit Wartungen und Reparaturen ausschließlich an einen autorisierten Kundendienst.
- Benutzen Sie das Gerät nur wie hier beschrieben.
- Behandeln Sie das Gerät vorsichtig, Stöße und Vibrationen können zu Fehlfunktionen führen.
- Betreiben Sie das Gerät nicht mit demontierter Frontblende.
- Ein beschädigtes oder geknicktes Netzkabel muss unverzüglich ausgetauscht werden. Bitte schützen Sie das Netzkabel.
- Dieses Gerät ist kein Kinderspielzeug, erlauben Sie Kindern den Betrieb des Geräts nicht.
- Bitte bewahren Sie diese Anleitungen für späteres Nachschlagen auf.
- Beachten Sie alle Warnhinweise.
- Befolgen Sie alle Anleitungen.
- Wischen Sie das Gerät nur mit einem trockenen Tuch ab.
- Installieren Sie das Gerät nicht in unmittelbarer Nähe von wärmeerzeugenden Geräten wie Heizungen, Herden oder Verstärkern.
- Benutzen Sie nur Zubehörteile, wie von Elation Professional spezifiziert.
- Bei längerer Nichtbenutzung oder während eines Gewitters ziehen Sie bitte den Netzstecker.

Abschnitt 3: Hinweise

Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung aufmerksam durch, sie enthält wichtige Hinweise zu Sicherheit, Betrieb und Wartung. Bitte bewahren Sie die Bedienungsanleitung für späters Nachschlagen auf.

Warnhinweis Modifizierung:

Elation Professional Geräte werden entsprechend der Anforderungen US-amerikanischer und internationaler Sicherheitsbestimmungen konzipiert und gefertigt. Modifikationen können die Sicherheit beeinflussen und zum Verfall der entsprechenden Sicherheitsnormen führen.

Aktualisierungen und Änderungen:

Informationen und Spezifikationen in dieser Bedienungsanleitung unter dem Vorbehalt der Änderung, auch ohne Vorankündigung. Elation Professional übernimmt keine Gewährleistung für Fehler oder Ungenauigkeiten in dieser Bedienungsanleitung.

Copyright:

© 2006 Elation Professional

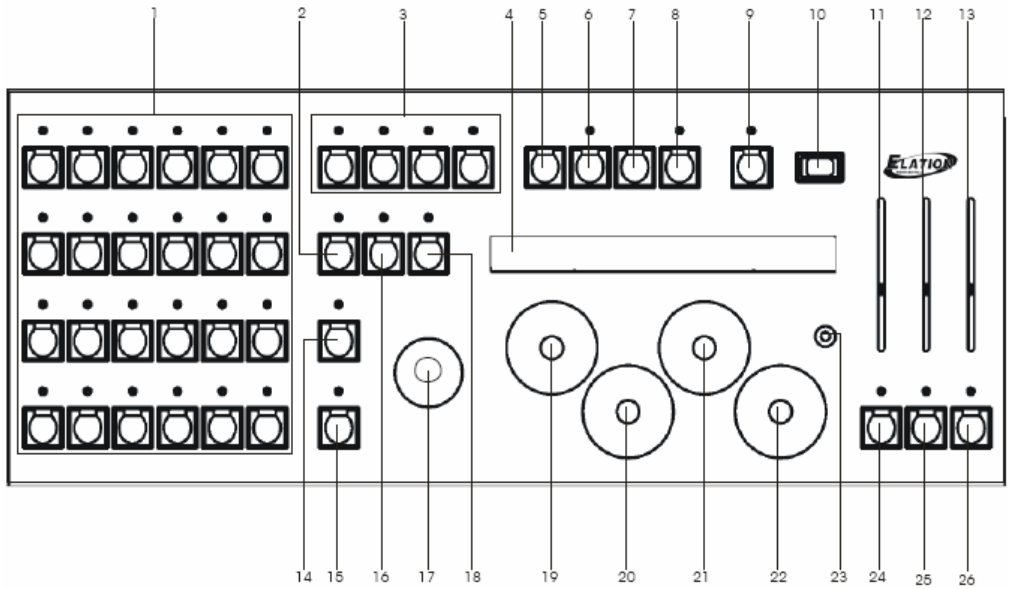
Alle Rechte vorbehalten. Die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung, auch teilweise, in jeglicher Form nur mit ausdrücklicher schriftlicher Zustimmung durch Elation Professional.

Abschnitt 4: frei

Abschnitt 5: Ausstattung und Spezifikationen

- Lichtsteuerung von bis zu 24 beweglichen Beleuchtungskörpern.
- Hilfefunktion bei der Programmierung von Szenen und Shows.
- 264 DMX-Kanäle.
- 4 Zusatztasten für manuelle Ein/Ausschaltung über DMX Power-Pack (nicht mitgeliefert).
- 288 programmierbare Shows.
- „Go”-Taste zur manuellen Wiedergabe der Szenenliste.
- 1.152 programmierbare Szenen.
- Joystick für Schwenk/Neigesteuerung von X/Y Kanälen.
- 80-Zeichen LCD mit blauer Hintergrundbeleuchtung.
- 24 Multifunktionstasten mit Federmechanismus.
- Geschwindigkeits- und Überblend-Fader zum Halten der Show und Überblendzeit-Überschreibung während der Wiedergabe.
- 4 Daten-Drehregler zur Beleuchtungskörpersteuerung und Menü-Navigation.
- 1 Navigations-Daten-Drehregler zur Anzeige zusätzlicher Beleuchtungskanäle und Menübildschirme.
- USB Port für wahlweise Arbeitsleuchte, USB MEM STICK und ULINK CABLE.
- 1 Tapsync-Taste zum Überschreiben der Showgeschwindigkeit während der Wiedergabe.
- 1 Audiotaste zur Aktivierung des eingebauten Mikrofons und des Cinch (RCA) Line-Level Eingangs.
- Midi Eingang und Durchschleifung für Midi Sequencer oder externen Midi Controller.
- Speicher-Backup bei Netzausfall durch eingebauten Lithium-Akku.

Abschnitt 6: Ansicht Frontblende



1. **FUNKTIONstasten:**
   Die FUNKTIONstasten sind Multifunktionstasten und werden in Verbindung mit den BELEUCHTUNGSKÖRPER-, SZENE- und SHOW-Tasten benutzt. Ist die BELEUCHTUNGSKÖRPER-Taste aktiviert, so dienen diese Tasten als BELEUCHTUNGSKÖRPER-Tasten. Ist die SZENE-Taste aktiviert, so dienen diese Tasten als SZENE-Tasten und ist die SHOW-Taste aktiviert, so dienen diese Tasten als SHOW-Tasten.

2. **BELEUCHTUNGSKÖRPER-Taste:**

   Drücken Sie die BELEUCHTUNGSKÖRPER-Taste bei der Auswahl von Beleuchtungskörpern zur Programmierung. Bei aktivierter BELEUCHTUNGSKÖRPER -Taste (GRÜNE LED-ANZEIGE LEUCHTET) dienen die FUNKTIONstasten 1 -24 als BELEUCHTUNGSKÖRPER-Tasten.

3. **ZUSATZ-Tasten:**

   Diese vier Tasten dienen als EIN/AUS Tasten über ein DMX Power -Pack. Die DMX-Kanäle 261-264 sind automatisch auf diese Tasten geschaltet. Bei leuchten der ZUSATZ-Tasten LED ist der entsprechende Kanal aktiviert. Bei nicht leuchtender ZUSATZ -Tasten LED ist der entsprechende Kanal deaktiviert.

4. **LCD-Anzeige:**

   Hier werden alle Einstellungen, Programmierungen und Wiedergabetexte angezeigt. Beim Einstellen des Controllers werden im Display alle Menü - und Untermenü-Optionen angezeigt. Bei der Programmierung oder manuellen Steuerung von Beleuchtungskörpern werden im Display die relevanten Kanal-Informationen wie Farbe, Gobo, Effekt und Einstellungen angezeigt. Es werden vier Kanäle gleichzeitig angezeigt. Zum Aufrufen zusätzlicher Kanäle drehen Sie den Daten-Drehknopf 5 (Beschreibung unter Punkt 23). Bei der Wiedergabe von Szenen und Shows werden die entsprechenden Informationen im LCD angezeigt

Abschnitt 6: Ansicht Frontblende (Fortsetzung)

5. MENÜ-Taste:

Drücken Sie die MENÜ-Taste zum Aufrufen von Einstelloptionen und Untermenüs. Hierzu gehören die Einstellung und Korrektur der Beleuchtungskörper, Multi-Beleuchtungskörper, Schwenk/Neigungs-Umkehrung, Speichern und Laden einer Datei, Speichern einer Einstellungsdatei für Beleuchtungskörper, Formatierung des USB MEM STICK, Aufrufen der freien Speicherkapazität des USB MEM STICK und die Aktualisierung der Controller-Software.

6. AUFNAHME-Taste:

Die AUFNAHME-Taste benötigen Sie zur Aufnahme von Szenen und Shows sowie zur Bearbeitung des werksseitig eingestellten Versatzpunktes für Bewegungen, Überblendzeit und Radiuseinstellungen.

7. ENTER-Taste:

Mit der ENTER-Taste bestätigen Sie gewählte Optionen, Auswahl von Szenen oder Shows, bearbeiteten Informationen zu werksseitigen Bewegungen und das Aufrufen der zwei verborgenen Menüoptionen „Speicher sperren/entsperren" und „Speicher vollständig löschen" (Einzelheiten Punkt 27 und 28).

8. LÖSCH-Taste:

Mit der LÖSCH-Taste löschen Sie ungewollte Szenen- oder Show-Informationen. Hierzu gehören vollständige Szenen, Shows sowie einzelne Showschritte. Mit dieser Taste ebenfalls Aufrufen der zwei verborgenen Menüoptionen „Speicher sperren/entsperren" und „Speicher vollständig löschen" (Einzelheiten Punkt 27 und 28).

9. HILFE-Taste:

Die HILFE-Taste bietet Ihnen Schritt für Schritt Programmierhilfe für Szenen und Shows in englischer und spanischer Sprache. Hierbei handelt es sich um read-only Dateien, mit denen keine Funktionen aufgerufen werden können. Der DATEN-Drehregler 5 dient der Anzeige des vorherigen oder nächsten Schritts. Mit Tastendruck auf MENÜ und HILFE verlassen Sie bei aktivierter HILFE-Funktion das Menü und Sie kehren ins Hauptmenü zurück.

10. USB LICHT Port:

Anschluss einer Standard USB Beleuchtung wie beispielweise das Elation USB LITE, unseres wahlweisen USB Memory Sticks oder Übertragungskabel-Modell wie USB MEM STICK und ULINK CABLE. Optionaler Memory Stick und Übertragungskabel erlauben Upload und Speicherung auf Standard PC oder Laptop. Ebenso können Beleuchtungsprofile in den Controller mit dem optionalen USB MEM STICK und ULINK CABLE heraufgeladen werden. Alle Datenübertragungen erfolgen mit der „MAGIC Software", die auf unserer Website www.elationlighting.eu zur Verfügung steht.

Abschnitt 6: Ansicht Frontblende (Fortsetzung)

11. FADE Überblendregler:

Der FADE Überblendregler wird während der Show-Wiedergabe benutzt. Eine Einstellung des FADE Überblendreglers vor oder während der Show verändert vorübergehend die programmierte Überblendzeit.

12. GESCHWINDIGKEITS-Überblendregler:

Der GESCHWINDIGKEITS-Überblendregler wird während der Show-Wiedergabe benutzt. Eine Einstellung des GESCHWINDIGKEITS-Überblendreglers vor oder während der Show verändert vorübergehend die programmierte Überblendgeschwindigkeit.

13. MASTER Überblendregler:

Der MASTER Überblendregler ist mit dem Dimmerkanal für Beleuchtungskörper verknüpft. Verfügt ein Beleuchtungskörper über keinen Dimmerkanal, so werden die Klappen benutzt. Die Einstellung des MASTER Überblendreglers erhöht oder verringert den Ausgang für ausgewählte Beleuchtungskörper.

14. FEINABSTIMMUNGS-Taste:

Die FEINABSTIMMUNGS-Taste ist mit dem Joystick und den DATEN-Drehreglern verknüpft. Bei Aktivierung der Taste nimmt die Einstellung der entsprechenden Kanäle oder eines DMX Wertes mit Joystick oder DATEN-Drehregler die kleinstmögliche Einstellung vor.

15. GO-Taste:

Die GO-Taste dient der manuellen Auslösung von Schritten in Shows, sofern diese gespeichert sind und die „MANUELLE" Option aktiviert ist.

16. SZENE-Taste:

Die SZENE-Taste wird bei der Wiedergabe oder Aufnahme von Szenen eingesetzt. Bei Aktivierung können mit den 24 FUNKTIONstasten Szenen gespeichert oder wiedergegeben werden.

17. JOYSTICK:

Der JOYSTICK dient der Bewegung der X/Y Kanäle eines beweglichen Beleuchtungskörpers. Wählen Sie zunächst einen oder mehrere Beleuchtungskörper, um eine Funktion für den JOYSTICK zu haben.

18. SHOW-Taste:

Die Show-Taste wird bei der Wiedergabe oder Aufnahme von Shows eingesetzt. Bei Aktivierung können mit den 24 FUNKTIONstasten Shows gespeichert oder wiedergegeben werden.

19. – 22. Große DATEN-Drehregler:

Von links nach rechts werden die DATEN-Drehregler 1, 2, 3, und 4 zum Durchlaufen von Attributen der Beleuchtungskörper benutzt. Bei Tastendruck geht die entsprechende Kanaleinstellung des Beleuchtungskörpers zur nächsten Kanalvoreinstellung weiter. Beispiel: Zur Einstellung des Farbkanals eines Beleuchtungskörpers können Sie den entspechenden

Abschnitt 6: Ansicht Frontblende (Fortsetzung)

DATEN-Drehregler sowohl nach links oder rechts drehen oder drücken, um die Kanalvoreinstellungen zu durchlaufen.

23. Kleiner DATEN-Drehregler:

Der kleine DATEN-Drehregler, Drehregler 5, wird zur Anziege zusätzlicher Beleuchtungskörperkanäle benutzt. Vier Beleuchtungskörperkanäle können im LCD gleichzeitig angezeigt werden. Mit Rechtsdrehung werden die nächsten vier Kanäle des Beleuchtungskörpers im LCD angezeigt. Mit Linksdrehung werden die vorherigen vier Kanäle des Beleuchtungskörpers im LCD angezeigt.

24. AUDIO-Taste:

Die AUDIO-Taste dient der Aktivierung des Soundmodus. Mit Tastendruck werden Showschritte über ein eingebautes Mikrofon oder einen Line Level Ausgang ausgelöst. Bei Anschluss eines Line Level Eingangs auf der Geräterückseite benutzt der Controller automatisch jenen Schaltkreis zur Auslösung des Audio. Wird kein Line Level Eingang erkannt, so wird das eingebaute Mikrofon verwendet.

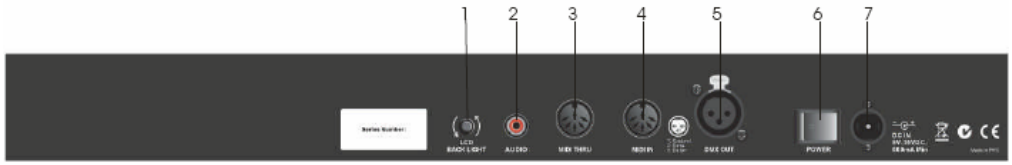
25. TAPSYNC-Taste:

Die TAPSYNC-Taste dient dem manuellen Antippen einer Show-Schrittrate. Bei zweimaligem Antippen in einem bestimmten Tempo werden die Showschritte im Rhythmus der Tastenberührung ausgelöst. Dieses Tempo wird beibehalten, bis die Tapsync-Funktion wieder deaktiviert wird. Zur Deaktivierung halten Sie die TAPSYNC-Taste zwei Sekunden gedrückt.

26. BLACKOUT-Taste:

Mit der BLACKOUT-Taste bringen Sie alle Beleuchtungskörper-Ausgänge auf null.

Abschnitt 7: Überblick Geräterückseite



1. **Drehregler LCD HINTERGRUNDBELEUCHTUNG:**

   Der Drehregler für die LCD HINTERGRUNDBELEUCHTUNG wird zum Einstellen der Helligkeit des LCD benutzt. Mit Rechtdrehung wird die Anzeige heller, mit Linksdrehung wird sie dunkler.

2. **AUDIO RCA (CINCH) Eingang:**

   Den AUDIO Eingang benutzen Sie zur Synchronisierung von Showsch ritten mit einer Audioquelle. Nehmen Sie den Anschluss mit einem RCA (Cinch) Kabel am Line Level Ausgang eines Mischpultes vor. Mit Tastendruck auf die AUDIO -Taste auf der Frontblende wird der AUDIO Eingang aktiviert.

3. **MIDI THRU Durchschleifungsbuchse:**

   Die Buchse zur MIDI DURCHSCHLEIFUNG dient dem Anschluss eines weiteren MIDI kompatiblen Geräts, das ein MIDI Signal benötigt.

4. **MIDI IN Eingangsbuchse:**

   Die MIDI Eingangsbuchse dient dem Empfang von MIDI Signalen von einem MIDI Sequencer, Keyboard oder einem sonstigen MIDI kompatiblen Gerät. Bei Anschluss an MIDI Sequencer, Keyboard oder sonstiges MIDI Signal erzeugende Gerät kann auf Szenen, Shows und die Blackout-Funktionen fern zugegriffen werden.

5. **DMX OUT Ausgangsbuchse:**

   Die DMX Ausgangsbuchse muss an das erste in Reihe geschaltete DMX Gerät angeschlossen werden. Nehmen Sie den Anschluss mit einem DMX kompatiblen Kabel am DMX Ausgang des Controllers und dem ersten DMX Beleuchtungskörper oder Pack in der Reihenschaltung vor.

6. **POWER Hauptschalter:**

   Mit dem Hauptschalter schalten Sie das Gerät ein und aus.

7. **DC IN Eingangsbuchse:**

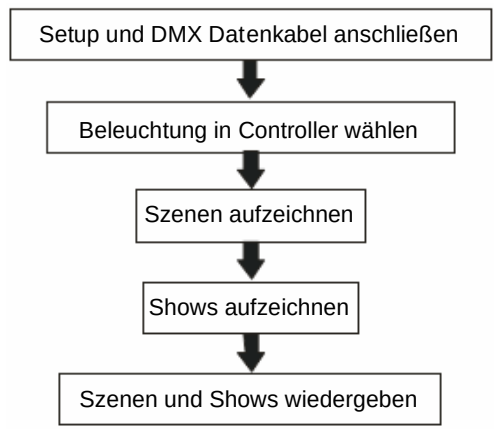
   Schließen Sie das mitgelieferte Netzteil an der DC IN Eingangsbuchse an.

Abschnitt 8: Technische Spezifikationen

• Anschlussleistung	min. DC 9-15V, 600mA
• LCD	80 Schriftzeichen, blaue Hintergrundbeleuchtung
• DMX Ausgang	3-polige DMX Buchsen
• Abmessungen	241 mm (L) x 102 mm (H) x 530 mm (B) (einschließlich Kunststoff-Formteile)
• Gewicht	2,1 kg

Abschnitt 9: Ablaufdiagramm

Das Ablaufdiagramm zeigt, in welcher Reihenfolge Sie beim Setup und bei der Programmierung beweglicher Beleuchtungskörper mit dem MAGIC-260 vorgehen sollten. Bitte folgen Sie den Schritten des Ablaufdiagramms, um die korrekte Reihenfolge bei Einrichtung, Programmierung und Wiedergabe einzuhalten.



Abschnitt 10: Setup und Datenkabel anschließen

(1) Schließen Sie ein XLR Stecker/Kupplung Kabel mit dem Stecker am MAGIC-260 DMX Ausgang an.

(2) Schließen Sie das Kupplungsende am Eingang Ihres ersten beweglichen Beleuchtungskörpers in Reihe an.

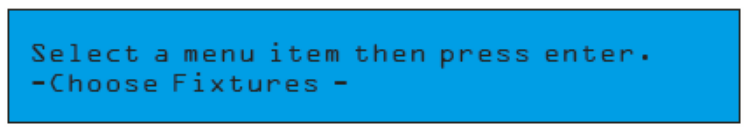
(3) Ein weiteres XLR Kabel schließen Sie mit dem Steckerende am Ausgang des ersten beweglichen Beleuchtungskörpers an und mit dem Kupplungsende am Eingang des zweiten beweglichen Beleuchtungskörpers in Reihe.

(4) Schließen Sie alle weiteren Beleuchtungskörper wie oben beschrieben in Reihe an.

Abschnitt 11: Beleuchtungskörper wählen

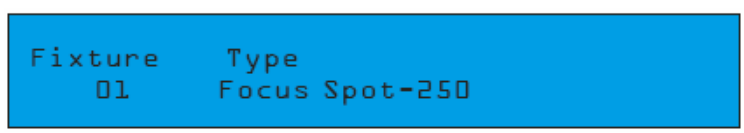
Als Erstes müssen Sie die mit Ihrem MAGIC-260 die anzusteuernden Beleuchtungskörper auswählen. Ihnen steht eine interne Beleuchtungskörper-Library zur Verfügung, in welcher die meisten Elation Professional und ADJ DMX Beleuchtungskörper aufgeführt sind. Wollen Sie Beleuchtungskörper eines anderen Herstellers ansteuern, so haben Sie hier zwei Alternativen. Sie können entweder ein generisches Beleuchtungskörperprofil, wie in der Library aufgeführt, benutzen, diese finden Sie als „4 Ch. Fixture", „6 Ch. Fixture", „8 Ch. Fixture und „16 Ch. Fixture". Wählen Sie das am besten geeignete Profil. Beispiel: Benutzt Ihr Beleuchtungskörper 10 DMX Kanäle, dann müssen Sie „16 Ch. Fixture" wählen, um alle Kanäle des Beleuchtungskörpers aufrufen zu können, da 4, 6 oder 8 Kanäle nicht ausreichend sind. Alternativ können Sie sich bei der Elation Website bei www.elationlightning.com anmelden und die entsprechenden Beleuchtungskörperprofile herunterladen. Zum Heraufladen der Beleuchtungskörperprofile auf Ihren MAGIC-260 benötigen Sie jedoch unseren hauseigenen USB Memory Stick „USB MEM STICK" oder das Datenübertragungskabel „ULink Cable" von Ihrem Elation Fachhändler. Diese beiden USB Speichermedien können ebenfalls zur Übertragung und Speicherung von Dateien nach der Programmierung als Back-up benutzt werden. Ist das von Ihnen gewünschte Beleuchtungskörperprofil nicht auf unserer Site gelistet, so wenden Sie sich bitte an den Elation Professional Kundendienst bei support@elationlighting.com oder wählen Sie (800) 322-6337 für weitere Informationen.

(1) Drücken Sie einmal „MENU", im Display erscheint nachstehende Anzeige:



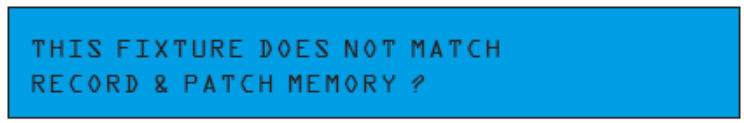
(2) Drücken Sie einmal „ENTER", im Display erscheint nachstehende Anzeige:

(3) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 2, unter „Type – NO FIXTURE", nach links oder rechts und wählen Sie den als Beleuchtungskörper 1 anzusteuernden Beleuchtungskörper aus der Library, danach drücken Sie „ENTER". Beispiel: Wollen Sie „Focus Spot-250" als Beleuchtungskörper 1 wählen, so erhalten Sie nachstehende Anzeige. Treffen Sie Ihre Auswahl mit „ENTER".



Abschnitt 11: Beleuchtungskörper wählen (Fortsetzung)

(3) Sie erhalten im LCD einen Warnhinweis für 3 Sekunden:



Gefolgt von:

Der Grund für diese Mitteilung ist, dass der interne Speicher den neu ausgewählten Beleuchtungskörper nicht als Bestandteil gespeicherter Szenen oder Shows erkennt. Der Warnhinweis erscheint jedesmal, wenn ein Beleuchtungskörper im „Choose Fixture" Menü geändert wird. Sie würden den DATEN-Drehregler 2 nur auf NO stellen, wenn Sie die Einstellung für den Beleuchtungskörper versehentlich ändern. Mit „NO" verwerfen Sie die Änderung und die vorherige Einstellung für den Beleuchtungskörper würde sich nicht ändern.

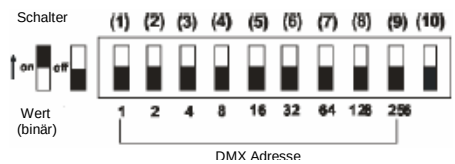
(4) Drücken Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Auswahl von „YES". Im Display wird für für einen Moment DONE zur Bestätigung des neu ausgewählten Beleuchtungskörpers angezeigt.

(5) Zur Auswahl des nächsten Beleuchtungskörpers drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 unter „FIXTURE 01" nach rechts, um Beleuchtungskörper 2 aufzurufen. Ihr Display hat nun folgende Anzeige:

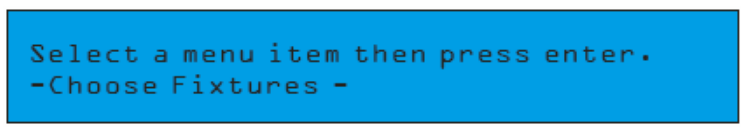
(6) Wiederholen Sie die Schritte 3, 4 und 5 zur Auswahl der weiteren Beleuchtungskörper. Nach Abschluss drücken Sie zweimal „MENU" zum Verlassen. Das Display des MAGIC-260 kehrt zum Hauptmenü zurück.

Abschnitt 12: Korrektur Beleuchtungskörper

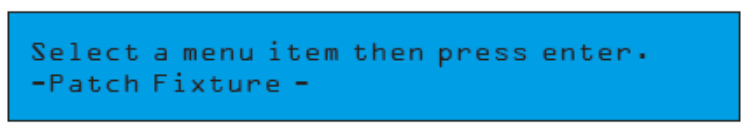
Im Korrektur Beleuchtungskörper Menü können Sie die Adresse Ihres Beleuchtungskörpers aufrufen und Änderungen vornehmen. Da MAGIC-260 Beleuchtungskörperprofile benutzt, können Sie Ihre DMX Adressen auf den Kanaleinstellungen der Korrektur Beleuchtungskörper beruhen lassen. MAGIC-260 weiß die genaue Anzahl der DMX Kanäle, die von einem Beleuchtungskörper belegt werden, da diese Informationen eingestellt werden, wenn das Profil erstellt wird. Mit Autopatch in der Korrektur Beleuchtungskörper Option auf „ON" übernimmt MAGIC-260 automatisch die Berechnung und gibt Ihnen die Einstellung der Startadresse für jeden in der Choose Fixture Option gewählten Beleuchtungskörper. Für Beleuchtungskörper mit digitalem Display stellen Sie die DMX Kanaladresse einfach entsprechend der unter „Channel" gelisteten Zahl für jede relevante Beleuchtungskörpernummer ein (weitere Informationen zum Einstellen der DMX Adresse finden Sie in der Bedienungsanleitung des Beleuchtungsk örpers). Sind Ihre Beleuchtungskörper mit DIP-Schaltern ausgestattet, so müssen Sie mit dem binären System die korrekte DIP-Schalter Einstellung für jeden Beleuchtungskörper konfigurieren. Bitte entnehmen Sie Einzelheiten der nachstehenden Zeichnung, welch e eine gewöhnliche 10-DIP-Schalter Einstellung und die entsprechenden binären Werte für jeden DIP -Schalter darstellt. Zum Erhalt Ihres gewünschen DMX Kanals finden Sie bitte die einfachste Form der Addition der binären Werte und stellen die entsprechenden DIP-Schalter auf ON.



(1) Drücken Sie einmal „MENU", im Display erscheint nachstehende Anzeige:



(2) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 um einen Klick nach rechts, im Display erscheint nachstehende Anzeige:

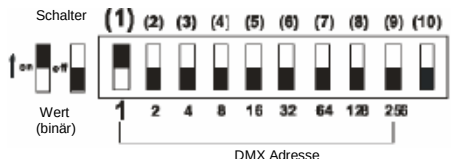


(3) Drücken Sie „ENTER", im Display erscheint nachstehende Anzeige:

Abschnitt 12: Korrektur Beleuchtungskörper (Fortsetzung)

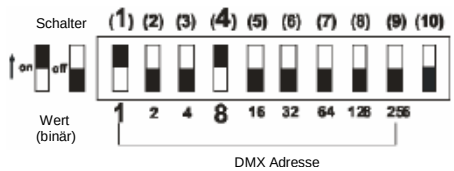
Die Werkseinstellung für das Autopatch-Feature ist „ON“, wir empfehlen, diese Einstellung auf „ON“ zu belassen und mit Schritt (4) fortzufahren. Mit der Einstellung auf „ON“, wird jede Beleuchtungskörper-Adresse automatisch korrigiert. Wollen Sie hingegen Ihre eigenen Patch-Adressen einstellen, so drehen Sie zunächst den DATEN-Drehregler 4 nach rechts zum Umschalten von „ON“ auf „OFF“, drücken danach „ENTER“, drehen den DATEN-Drehregler 2 auf die gewünschte Kanaladresse und drücken „ENTER“. Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Auswahl des nächsten auf Ihre eigene Adresse einzustellenden Beleuchtungskörpers und wiederholen Sie die vorstehenden Schritte.

(4) Ist Ihr Beleuchtungskörper mit einem digitalen Display ausgestattet, so stellen Sie Ihre DMX Adresse für Beleuchtungskörper 1 auf 001. Ist Ihr Beleuchtungskörper mit DIP-Schaltern ausgestattet, so stellen Sie DIP-Schalter 1 auf ON. **DIP-Schalter Einstellung: 1 ON**



(5) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 nach rechts, bis Fixture 02 angezeigt wird. Ihr Display sieht nun wie folgt aus:

(6) Für Beleuchtungskörper mit digitalem Display stellen Sie die DMX Adresse für Beleuchtungskörper 2 entsprechend der unter „Channel” im Display gelisteten Zahl ein. Sind Ihre Beleuchtungskörper mit DIP-Schaltern ausgestattet, so müssen Sie mit dem binären System die korrekte DIP-Schalter Einstellung für jeden Beleuchtungskörper konfigurieren. Beispiel: Ist die Kanalnummer „009”, so addieren Sie die Binärwerte 1 + 8 und erhalten 9. Schalten Sie also die DIP-Schalter 1 und 4 auf ON. Der Wert für DIP-Schalter 1 ist 1 und der Wert für DIP-Schalter 4 ist 8. **DIP-Schalter Einstellung: 1 und 4 ON = Kanal 009**



(7) Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6 zur Auswahl der weiteren Einstellungen der Beleuchtungskörper-Adressen. Benutzen Sie die Zeichnung mit den Binärwerten zu Beginn dieses Abschnitts. Nach Abschluss drücken Sie zweimal „MENU” zum Verlassen.

Abschnitt 13: ZUSATZTASTEN (1-4)

Mit den ZUSATZ-Tasten können Sie Nicht-DMX Beleuchtungskörper über ein unverselles DMX Pack ein- und ausschalten. Das erlaubt Ihnen die Steuerung von bis zu 4 Tanz-zu-Soundeffekten und Ihrer intelligenten Beleuchtung über den MAGIC-260. Das ist fast wie ein 2-in-1 Controller. Schließen Sie einfach das DMX Pack am DMX Link an und geben ihm die Adresse DMX Kanal 264. Ist Ihr Pack mit DIP-Schaltern ausgestattet, so stellen Sie die DIP-Schalter 1, 3 und 9 auf ON. Hiermit steuern die vier ZUSATZ-Tasten die Packkanäle 1-4. Diese Zusatzkanäle sind nicht mit den restlichen Funktionen des Controllers verknüpft, daher betrifft die BLACKOUT Funktion diese vier Kanäle nicht. Sie müssen separat über die ZUSATZ-Tasten 1-4 ein- und ausgeschaltet werden.

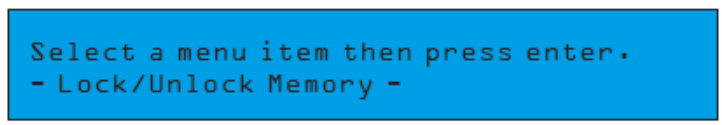
Abschnitt 14: HILFE-Taste

Die HILFE-Taste gibt Ihnen Schritt für Schritt Anleitungen zur Aufnahme von Szenen und Shows in englischer und spanischer Sprache. Hierbei handelt es sich um read-only Dateien, die als Referenz nach dem Lesen dieser Bedienungsanleitung benutzt werden können. Diese Bedienungsanleitung enthält tiefer gehende Informationen zum Aufzeichnen von Szenen und Shows und wir empfehlen dringend, die Bedienungsanleitung für späteres Nachlesen aufzubewahren. Bei Aktivierung der HILFE-Taste sind alle weiteren Tasten des MAGIC-260 funktionslos. Folgen Sie den Displayanweisungen zur Anzeige der entsprechenden Hilfedateien. Drehen Sie den DATEN-Drehregler 4 zur Navigation durch die einzelnen Schritte. Beim Erreichen des letzten Schritts erlischt die HILFE LED. Mit MENÜ verlassen Sie die Funktion.

Abschnitt 15: Speicher sperren/entsperren

Nach der Programmierung Ihrer Voreinstellungen, Szenen und Shows können Sie den Controller sperren, damit niemand unautorisiert Ihre Einstellungen verändern kann.

(1) Halten Sie im Hauptmenü die Löschtaste „DEL" gedrückt und drücken Sie dann einmal „ENTER". Im Display erscheint die nachstehende Anzeige:



(2) Drücken Sie ENTER zur Überprüfung und Änderung des Status.

Der aktuelle Status wird nach dem Drücken von ENTER angezeigt. Zum Ändern der Einstellung drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 und drücken ENTER. Im Display wird „DONE" zur Bestätigung angezeigt. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 zur Änderung des Status, falls notwendig.

Abschnitt 16: Aufzeichnen von Szenen

Der nachstehende Abschnitt leitet Sie durch die notwendigen Schritte zum Aufzeichnen von Szenen. Es können 1.252 Szenen im MAGIC-260 auf 48 Seiten gespeichert werden. Die 24 FUNKTIONstasten werden zur Speicherung und Wiedergabe von Szenen benutzt, sofern die SZENE-Taste aktiviert oder gewählt ist. Szenen können werksseitige Bewegungen oder voreingestellte Punkte enthalten und können individuell benannt werden. Es kann nur eine Szene gleichzeitig wiedergegeben werden. Das bedeutet, dass bei Auswahl einer neuen Szene die vorherige Szene automatisch deaktiviert wird.

(1) Drücken Sie die BELEUCHTUNGSKÖRPER-Taste, die LED Anzeige leuchtet grün.

(2) Drücken Sie die FUNKTIONstaste oder Tasten, die dem/den Beleuchtungskörper(n) entsprechen, der/die in der Szene einschlossen werden soll(en). Die entsprechenden FUNKTIONstasten blinken rot und die Attribute des/der Beleuchtungskörper(s) werden im LCD angezeigt. **Hinweis: Alle gewählten Beleuchtungskörper sollten von gleicher Art sein. Werden unterschiedliche Beleuchtungskörpertypen gewählt, so werden im LCD die letztgewählten Attribute des/der Beleuchtungskörp er(s) angezeigt und die Kanaleinstellung ist nicht entsprechend.**

(3) Stellen Sie den MASTER-Überblendregler auf 10 ein. Hiermit werden alle gewählten Beleuchtungskörper-Dimmerkanäle auf 100 % eingestellt. Schließt Ihr Beleuchtungskörper einen Klappenkanal ein, so stellen Sie ihn durch Rechtsdrehung des entsprechenden DATEN-Drehreglers auf Open oder Wert 255 ein. Die ausgewählten Beleuchtungskörper sollten nun sichtbares Licht auf der Frontlinse haben. Ist das der Fall, so gehen Sie nun zu Schritt 4. Ist das nicht der Fall, so drehen Sie den DATEN-Drehregler 5 nach rechts und suchen nach der Klappe. Finden Sie keinen Klappenkanal, dann drehen Sie den DATEN-Drehregler 5 und suchen nach dem Gobokanal. Dieser Kanal kann als Klappenkanal benutzt werden. Drehen oder drücken Sie den entsprechenden DATEN-Drehregler auf Open, Spot oder Gobo1. Lesen Sie im Zweifel in der Bedienungsanleitung für Ihren Beleuchtungskörper weitere Informationen nach.

(4) Mit den DATEN-Drehreglern bzw. dem Joystick nehmen Sie die gewünschten Einstellungen für Schwenk/Neigung, Farbe, Gobo usw. vor. Drehen Sie den DATEN-Drehregler 5 zur Anzeige der nächsten vier Beleuchtungskörperkanäle. Nach dem Einstellen der gewünschten Szene gehen Sie bitte zu Schritt (5).

(5) Drücken Sie die AUFNAHME-Taste, die grüne LED blinkt.

(6) Drücken Sie die SZENE-Taste, die grüne LED blinkt ebenfalls.

(7) Wollen Sie die Szene nicht benennen, so gehen Sie zu Schritt 8. Wollen Sie die Szene hingegen benennen, so drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 nach rechts zum Auffinden des gewünschten Schriftzeichens. Mit DATEN-Drehregler 5 bewegen Sie den Cursor. Finden Sie das nächste Schriftzeichen mit DATEN-Drehregler 1 und markieren es mit DATEN-Drehregler 5. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis die Szene komplett benannt i st.

(8) Mit DATEN-Drehregler 3 fügen Sie eine Überblendzeit zur Szene hinzu. Überblendzeiten werden in Schritten von 1 Sekunde eingestellt. Wollen Sie eine Auflösung von Zehntelsekunden, so drücken Sie die FEINEINSTELLUNG-Taste. Die LED leuchtet nun grün. Mit DATEN-Drehregler 3 stellen Sie nun die Schtitte in Zehntelsekunden ein.

Abschnitt 16: Aufzeichnen von Szenen (Fortsetzung)

(9) Mit DATEN-Drehregler 4 rufen Sie die Seite auf, auf welcher Sie Ihre Szene speichern wollen. **Hinweis: Leuchtet eine FUNKTIONS-LED, so bedeutet das, dass hier bereits eine Szene gespeichert ist. Falls Sie die Szene nicht überschreiben wollen, gehen Sie bitte zu einer anderen Tasten, deren LED nicht leuchtet.**

(10) Drücken Sie eine der FUNKTIONstasten 1-24 zum Speichern Ihrer Szene. Im Display wird „The scene has been recorded" zur Bestätigung angezeigt.

(11) Wiederholen Sie die Schritte 1-10 zum Speichern weiterer Szenen.

Abschnitt 17: Voreinstellungen

Sie haben 6 eingebaute Voreinstellungen und 18 aufnehmbare Voreinstellungspunkte. Die 6 eingebauten Voreinstellungen umfassen eine Kreisbewegung, eine Acht (Doppelschleife) Bewegung, Schwenk- und Neigebewegungen. Radius und mittlerer Startpunkt können jeweils für einen gewünschten Bereich und für die Größe eingestellt werden. Überblendzeiten können, sofern gewünscht, manuell eingestellt werden, um sanftere X/Y Bewegungen zu erhalten. Weiterhin können mit den Schwenk- und Neigebewegungen auch Wellenbewegungen erzeugt werden. Dieses Feature ordnet automatisch Ihren bewegten Beleuchtungskörpern die eingestellte Verzögerungszeit zur Erstellung eines Welleneffekts zu. Alle voreingestellten Bewegungen können für einfache Wiedergabe als Szenen gespeichert werden. Die 18 aufnehmbaren Voreinstellungspunkte erlauben Ihnen die Aufzeichnung von häufig benutzten Punkten auf der Tanzfläche oder der Bühne für gewählte Beleuchtungskörper. Beispiel: Beim Aufzeichnen von Szenen für eine Band oder ein Bühnenstück können Voreinstellungen zum Ausleuchten bestimmter Bereiche auf der Bühne, wie beispielsweise der Leadsänger, Gitarrist, MC usw. aufgezeichnet werden. Diese Voreinstellungspunkte können dann zur Aufzeichnung von Szenen zur einfacheren und schnelleren Programmierung benutzt werden. Weiterhin kann ein Voreinstellungspunkt bearbeitet werden, um bestimmte Bühnenbereiche auszuleuchten, damit jede Szene, welche diesen Voreinstellungspunkt enthält, genau den gleichen Bereich ausleuchtet.

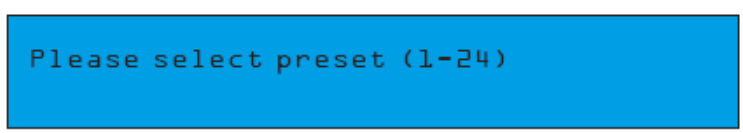
Wiedergabe von voreingestellten Bewegungen und Aufnahme von Bewegungen als Szene

(1) Drücken Sie die BELEUCHTUNGSKÖRPER-Taste, die LED Anzeige leuchtet grün.

(2) Drücken Sie die FUNKTIONstaste oder Tasten, die dem/den Beleuchtungskörper(n) entsprechen, der/die in der Szene einschlossen werden soll(en). Die entsprechenden FUNKTIONstasten blinken rot und die Attribute des/der Beleuchtungskörper(s) werden im LCD angezeigt. **Hinweis: Alle gewählten Beleuchtungskörper sollten von gleicher Art sein. Werden unterschiedliche Beleuchtungskörpertypen gewählt, so werden im LCD die letztgewählten Attribute des/der Beleuchtungskörper(s) angezeigt und die Kanaleinstellung ist nicht entsprechend.**

(3) Stellen Sie den MASTER-Überblendregler auf 10 ein und öffnen Sie die Klappen der Beleuchtungskörper, damit Licht über die vordere Optik ausgegeben wird.

(4) Drücken Sie „ENTER". Im Display erscheint die nachstehende Anzeige:



Wiedergabe von voreingestellten Bewegungen und Aufnahme von Bewegungen als Szene (Fortsetzung)

(5) Die FUNKTIONstasten 1-6 enthalten die voreingestellten Bewegungen. 1 = Kreis mit Rechtsdrehung, 2 = Kreis mit Linksdrehung, 3 = Acht (Doppelschleife) mit Rechtsdrehung, 4 = Acht (Doppelschleife) mit Linksdrehung, 5 = Schwenkbewegung und 6 = Neigebewegung. Drücken Sie die FUNKTIONstaste der wiederzugebenden Bewegung. Die gewählten Beleuchtungskörper führen nun die voreingestellten Bewegungen aus. Mit dem DATEN-Drehregler 1 können Sie während der Wiedergabe die eingestellte Überblendzeit erhöhen oder verringern.

(6) Wollen Sie die aktuelle Bewegung als Szene für einfachen Zugriff während de r Wiedergabe speichern, so drücken Sie die AUFNAHME-Taste. Die grüne LED blinkt.

(7) Drücken Sie die SZENE-Taste, die grüne LED blinkt ebenfalls.

(8) Wollen Sie die Szene nicht benennen, so gehen Sie zu Schritt 9. Wollen Sie die Szene hingegen benennen, so drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 nach rechts zum Auffinden des gewünschten Schriftzeichens. Mit DATEN-Drehregler 5 bewegen Sie den Cursor. Finden Sie das nächste Schriftzeichen mit DATEN-Drehregler 1 und markieren Sie es mit DATEN-Drehregler 5. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis die Szene komplett benannt ist.

(9) Mit DATEN-Drehregler 3 fügen Sie eine Überblendzeit zur Szene hinzu. Überblendzeiten werden in Schritten von 1 Sekunde eingestellt. Wollen Sie eine Auflösung von Zehntelsekunden, dann drücken Sie die FEINEINSTELLUNG-Taste. Die LED leuchtet nun grün. Mit DATEN-Drehregler 3 stellen Sie nun die Schtitte in Zehntelsekunden ein.

(10) Mit DATEN-Drehregler 4 rufen Sie die Seite auf, auf welcher Sie Ihre Szene speichern wollen. **Hinweis: Leuchtet eine FUNKTIONS-LED, so bedeutet das, dass hier bereits eine Szene gespeichert ist. Falls Sie die Szene nicht überschreiben wollen, gehen Sie bitte zu einer anderen Tasten, deren LED nicht leuchtet.**

(11) Drücken Sie eine der FUNKTIONstasten 1-24 zum Speichern Ihrer Szene. Im Display wird „The scene has been recorded" zur Bestätigung angezeigt.

(12) Wiederholen Sie die Schritte 1-11 zum Speichern weiterer Bewegungen als Szenen.

Bearbeitung von voreingestellten Bewegungs-Startpunkten und Radien

(1) Drücken Sie die BELEUCHTUNGSKÖRPER-Taste, die LED Anzeige leuchtet grün.

(2) Drücken Sie die FUNKTIONstaste oder Tasten, die dem/den Beleuchtungskörper(n) entsprechen, der/die in der Szene einschlossen werden soll(en). Die entsprechenden FUNKTIONstasten blinken rot und die Attribute des/der Beleuchtungskörper(s) werden im LCD angezeigt. **Hinweis: Alle gewählten Beleuchtungskörper sollten von gleicher Art sein. Werden unterschiedliche Beleuchtungskörpertypen gewählt, so werden im LCD die letztgewählten Attribute des/der Beleuchtungskörper(s) angezeigt und die Kanaleinstellung ist nicht entsprechend.**

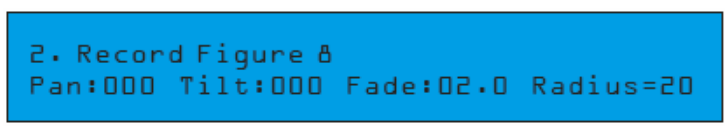
(3) Stellen Sie den MASTER-Überblendregler auf 10 ein und öffnen Sie die Klappen der Beleuchtungskörper, damit Licht über die vordere Optik ausgegeben wird.

(4) Drücken Sie die AUFNAHME-Taste, die grüne LED blinkt.

(5) Drücken Sie „ENTER". Im Display erscheint die nachstehende Anzeige:

(6) 1 = Kreisbewegung, 2 = Acht (Doppelschleife), 3 = Schwenkbewegung, 4 = Neigebewegung und 5 = Voreinstellungspunkt. Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 für die zu bearbeitende Bewegung nach rechts. **Hinweis: Option 5, Voreinstellungspunkt, lässt keine Veränderung des Radius zu.**

(7) Mit ENTER rufen Sie die Voreinstellungen auf. Beispiel: Bei Auswahl von Option 2, der Doppelschleife (Figure 8), haben Sie folgende Anzeige:



(8) Für voreingestellte Bewegungen 1 und 2 drehen Sie die DATEN-Drehregler 1 und 2 zum Einstellen des Startpunktes (mittlerer Punkt). Mit DATEN-Drehregler 3 stellen Sie die werksseitige Überblendzeit ein und mit DATEN-Drehregler 4 stellen Sie den Radius ein (Größe der Bewegung). For voreingestellte Bewegungen 3 und 4 drehen Sie die DATEN-Drehregler 1 zum Einstellen des Startpunktes (Schwenk- oder Neige-Mittellinie). Mit DATEN-Drehregler 2 fügen Sie eine Verzögerung zwischen den Beleuchtungskörpern hinzu. Mit der Verzögerung kreieren Sie einen Welleneffekt von Beleuchtungskörper zu Beleuchtungskörper. Mit DATEN-Drehregler 3 stellen Sie die werksseitige Überblendzeit ein und mit DATEN-Drehregler 4 stellen Sie den Radius ein (Größe der Bewegung).

(9) Mit ENTER bestätigen Sie Ihre neuen Einstellungen. **Die neuen Einstellungen wirken sich auf alle Szenen aus, welche vorher die entsprechenden Einstellungen enthielten.**

(10) Wiederholen Sie die Schritte 6-8 zur Einstellung weiterer Bewegungen für die ausgewählten Beleuchtungskörper.

(11) Drücken Sie die AUFNAHME-Taste zum Verlassen.

Abschnitt 18: Aufzeichnen von Shows

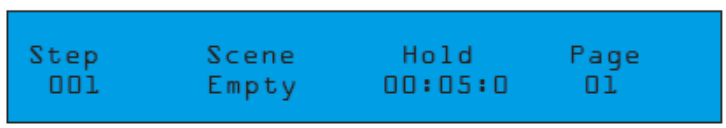
Eine Show ist die Abfolge aufgezeichneter Szenen, in denen jeder Schritt unterschiedliche Schrittverweilzeiten enthalten kann. Bis zu 288 Shows mit bis zu 255 Schritten können im MAGIC-260 auf 12 Showseiten gespeichert werden. Bei Wiedergabe einer Show im Automatikmodus hält eine eingebaute Uhr alle einzelnen Showaufrufe fest. Hiermit können Sie die Show auslösen und automatisch ablaufen lassen. Sie können die automatische Aktivierung ebenfalls ausschalten, um die Show manuell mit der GO-Taste auszulösen. VOR DER AUFZEICHNUNG EINER SHOW MÜSSEN SIE ZUNÄCHST SZENEN AUFZEICHENEN. Haben Sie das also noch nicht getan, so holen Sie es bitte nun nach.

(1) Drücken Sie die AUFNAHME-Taste, die LED Anzeige blinkt grün.

(2) Drücken Sie die SHOW-Taste, die LED Anzeige blinkt grün. Im Display erscheint die nachstehende Anzeige:

(3) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 3 zur Einstellung einer Verzögerungszeit für die Show, falls gewünscht. Mit dem Einfügen einer Verzögerungszeit wird die Show nicht sofort während der Wiedergabe ausgelöst, sie wird um jenen Zeitraum verzögert, den Sie in „Step 001" Verweilzeit eingestellt haben. Beispiel: Stellen Sie die Verweilzeit auf 00:06:0 ein, so wird nach dem Auslösen der Show eine Verzögerung von 6 Sekunden eingefügt, bevor sie abgespielt wird. Lassen Sie die Verweilzeit-Einstellung auf 00:00:0, wenn Sie die Show unverzüglich nach der Auslösung starten lassen wollen.

(4) Drücken Sie ENTER bevor Sie Ihre Starteinstellung speichern. Ihr Display zeigt folgende Anzeige:



Eine Verweilzeit von 5 Sekunden ist automatisch für jeden Schritt eingestellt.

(5) Drücken Sie die SZENE-Taste, die LED Anzeige leuchtet grün.

(6) Die aktuelle Szenenseite ist 1, wie rechts im Display angezeigt. Zum Ändern der Szenenseite drehen Sie den DATEN-Drehregler 4 bis zum Erreichen der Szenenseite, welche die gewünschte Szene für Show 1 enthält.

(7) Drücken Sie die entsprechende FUNKTIONstaste (1-24), welche Sie für den aktuellen Showschritt benötigen. Die entsprechende rote FUNKTIONS-LED leuchtet. Im Display wird die Seitenzahl und die Szenennummer unter „Scene" angezeigt.

(8) Wie bereits zuvor erwähnt, haben Sie eine Verweilzeit von 5 Sekunden zwischen den Showschritten. Mit dem DATEN-Drehregler 3 stellen Sie die Verweilzeit auf einen neuen Wert um.

Abschnitt 18: Aufzeichnen von Shows (Fortsetzung)

(9) Mit ENTER speichern Sie den Showschritt und die Einstellungen. Der Showschritt im Display springt einen Schritt weiter, unter „Scene" sollte „Empty" angezeigt werden und die Verweilzeit hat sich wieder auf 5 Sekunden zurückgestellt.

(10) Wiederholen Sie die Schritte 5-9 zur Speicherung weiterer Showschritte. Handelt es sich um Ihren letzten Showschritt, so DRÜCKEN SIE NUN NICHT ENTER. Hiermit erhalten Sie einen unerwünschten leeren Showschritt. Machen Sie mit Schritt (11) weiter.

(11) Deaktivieren Sie die SZENE-Taste, die grüne LED erlischt. Wollen Sie Ihre Show benennen oder das automatische "Manuelle" Feature deaktivieren, so machen Sie mit den nachstehenden Schritten weiter. Ist das nicht der Fall, so gehen Sie bitte zu Schritt (16).

(12) Zur Benennung der Show drehen Sie bitte den kleinen DATEN-Drehregler nach links, bis nachstehende Anzeige erfolgt:

(13) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Änderung des Schriftzeichens über dem Cursor.

(14) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 5 zur Markierung des nächsten Schriftzeichens.

(15) Wiederholen Sie die Schritte 13 und 14, bis die Show benannt ist.

(16) Zur Deaktivierung des MANUELLEN Features drehen Sie den DATEN-Drehregler 3. Nach der Deaktivierung müssen Sie während der Show-Wiedergabe die GO-Taste zum Auslösen der Showschritte drücken.

(17) Seite 1 ist die Standard Showseite. Wollen Sie auf Seite 1 speichern, so machen Sie bitte mit Schritt (13) weiter. Wollen Sie die Showseite ändern, so drehen Sie den DATEN-Drehregler 4, bis die zum Speichern gewünschte Seite angezeigt wird.

(18) Leuchten einige der FUNKTIONS-LED's rot, so ist hier bereits eine Show gespeichert. Wählen Sie entweder eine Taste, deren LED nicht leuchtet oder überschreiben Sie eine der bereits gespeicherten Shows mit Tastendruck auf eine leuchtende Taste. Bei Auswahl einer Taste zum Überschreiben wird im Display „Do you want to overwrite the old Show?" angezeigt. Mit Druck auf den DATEN-Drehregler 1 bestätigen Sie „YES", mit Druck auf den DATEN-Drehregler 2 bestätigen Sie „NO". Bei Tastendruck auf eine unbeleuchtete FUNKTIONstaste wird im Display „The show has been recorded" zur Bestätigung angezeigt.

(19) Drücken Sie die AUFNAHME-Taste zum Verlassen.

Abschnitt 19: Wiedergabe von Szenen

(1) Drücken Sie die SZENE-Taste, die LED Anzeige leuchtet grün.

(2) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Auswahl der Szenenseite, auf welcher die Szene(n) zur Wiedergabe gespeichert ist/sind.

(3) Drücken Sie die FUNKTIONstaste (1-24), welche der gewünschten Szene zur Wiedergabe entspricht. Die entsprechende FUNKTIONS-LED leuchtet und die Szene wird ausgelöst.

(4) Weitere Szenen können ausgelöst werden, indem Sie die entsprechende FUNKTIONstaste der vorprogrammierten Szenen drücken. Mit DATEN-Drehregler 1 rufen Sie Szenen von unterschiedlichen Seiten auf. Dieser Controller ist mit LTP (Last Takes Prededence) ausgestattet, die zuletzt gewählte Szene bleibt aktiviert. Alle zuvor gewählten Szenen werden ausgeschaltet. Tastendruck auf die gleiche FUNKTIONstaste schaltet die aktive Szene aus. Mit BLACKOUT werden alle Szenenausgänge ausgeschaltet. Wird die aktive Szene jedoch nich zuvor ausgeschaltet, so dann bleibt sie während des Blackout aktiv. Mit erneutem Tastendruck auf die BLACKOUT-Taste setzen Sie die Wiedergabe der aktiven Szene fort. Halten Sie die BLACKOUT-Taste für 2 Sekunden gedrückt, um alle DMX Werte auf null zu setzen. Alle aktiven Szenen und Shows werden ebenfalls ausgeschaltet. **Hinweis: Die BLACKOUT Funktion schaltet nicht die Zusatzkanäle aus. Die Zusatzkanäle m üssen manuell durch Tastendruck auf die entsprechenden ZUSATZ-Tasten (1-4) ausgeschaltet werden.**

Abschnitt 20: Wiedergabe von Shows

(1) Drücken Sie die SHOW-Taste, die LED Anzeige leuchtet grün.

(2) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Auswahl der Showseite, auf welcher die Show zur Wiedergabe gespeichert ist.

(3) Drücken Sie die FUNKTIONstaste (1-24), welche der gewünschten Show zur Wiedergabe entspricht. Die entsprechende FUNKTIONS-LED leuchtet und die Show wird ausgelöst.

(4) Weitere Shows können ausgelöst werden, indem Sie die entsprechende FUNKTIONstaste der vorprogrammierten Shows drücken. Mit DATEN-Drehregler 4 rufen Sie Shows von unterschiedlichen Seiten auf. Dieser Controller ist mit LTP (Last Takes Prededence) ausgestattet, die zuletzt gewählte Show bleibt aktiviert. Alle zuvor gewählten Shows werden ausgeschaltet.

Abschnitt 20: Wiedergabe von Shows (Fortsetzung)

(5) Während der automatischen Wiedergabe einer Show (MANUELLES Feature aktiviert) können Sie die Show jederzeit mit dem DATEN-Drehregler 4 unterbrechen. Drehen Sie dann den DATEN-Drehregler 3 zum manuellen Fortgang des Showschritts nach rechts oder nach links zum Rückschritt zu einem gewünschten Showschritt. Drücken Sie den DATEN-Drehregler 4 zur Fortsetzung der automatischen Wiedergabe. Eine Show kann ebenfalls zum Audio wiedergegeben werden, indem Sie die AUDIO-Taste drücken, nachdem die Show zur Wiedergabe gewählt wurde. Abhängig vom Anschluss eines Line Level Eingangs von einem Mischpult werden die Audioeffekte wiedergegeben. Ist kein Line Level Eingang am MAGIC-260 angeschlossen, so wird das eingebaute Mikrofon aktiviert und löst die Showschritte nach Sounderkennung aus. Ist hingegen ein Line Level Eingang angeschlossen, so ist dieser Schaltkreis aktiviert und löst die Showschritte aus, sobald Sound erkannt wird. Mit Tastendruck auf die gleiche Szene FUNKTIONstaste wird die aktive Show ausgeschaltet und Sie haben keinen Ausgang. Mit der BLACKOUT-Taste werden ebenfalls alle Showausgänge ausgeschaltet. Wird die aktive Show jedoch nicht zuvor ausgeschaltet, dann läuft sie während des Blackout weiter. Mit erneutem Tastendruck auf die BLACKOUT-Taste setzen Sie die Wiedergabe der aktiven Show fort. Halten Sie die BLACKOUT-Taste für 2 Sekunden gedrückt, um alle DMX Werte auf null zu setzen. Alle aktiven Szenen und Shows werden ausgeschaltet. **Hinweis: Die BLACKOUT Funktion schaltet nicht die Zusatzkanäle aus. Die Zusatzkanäle müssen manuell durch Tastendruck auf die entsprechenden ZUSATZ-Tasten (1-4) ausgeschaltet werden.** Haben Sie das MANUELLE Feature während der Aufzeichnung der Show auf AUS umgeschaltet, so kann die Wiedergabe nur manuell mit der GO-Taste erfolgen. Mit jedem Tastendruck auf die GO-Taste wird der nächste Showschritt ausgelöst.

Abschnitt 21: Bearbeiten von Szenen

(1) Drücken Sie die SZENE-Taste, die LED Anzeige leuchtet grün.

(2) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Auswahl der Szenenseite, auf welcher die Szene zur Bearbeitung gespeichert ist.

(3) Drücken Sie die FUNKTIONstaste, welche der gewünschten Szene zur Bearbeitung entspricht. Die Szene wird damit aktiviert.

(4) Drücken Sie die BELEUCHTUNGSKÖRPER-Taste, die LED Anzeige leuchtet grün.

(5) Drücken Sie die FUNKTIONstaste oder Tasten, welche dem/den gewünschten Beleuchtungskörper(n) zur Bearbeitung entspricht.

(6) Nehmen Sie Ihre Veränderungen mit den entsprechenden DATEN-Drehreglern und dem Joystick vor.

(7) Drücken Sie die AUFNAHME-Taste, die LED Anzeige blinkt grün.

(8) Drücken Sie die SZENE-Taste, die LED Anzeige blinkt grün. Nehmen Sie die Änderungen zum Szenennamen und den Überblendeinstellungen vor (**falls notwendig lesen Sie weitere Einzelheiten im Abschnitt „Aufzeichnen von Szenen" nach**).

Abschnitt 21: Bearbeiten von Szenen (Fortsetzung)

(9) Drücken Sie die gleiche FUNKTIONstaste wie in Schritt (3). MAGIC-260 fragt mit „Do you want to overwrite the old scene?" an, ob Sie die Szene überschreiben wollen.

(10) Drücken Sie den DATEN-Drehregler 3 zur Bestätigung von „YES" oder DATEN-Drehregler 4 zur Bestätigung von „NO".

(11) Wiederholen Sie die Schritte 1-10 zur Bearbeitung weiterer Szenen.

Abschnitt 22: Bearbeiten von Shows

(1) Drücken Sie die SHOW-Taste, die LED Anzeige leuchtet grün.

(2) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 4 zur Auswahl der Showseite, auf welcher die Show zur Bearbeitung gespeichert ist.

(3) Drücken Sie die AUFNAHME-Taste, die LED Anzeige blinkt grün.

(4) Drücken Sie die SHOW-Taste, die LED Anzeige blinkt grün.

(5) Drücken Sie die FUNKTIONstaste, welche der gewünschten Show zur Bearbeitung entspricht. MAGIC-260 erfragt mit „Edit this existing show?", ob die bereits gespeicherte Show bearbeitet werden soll.

(6) Drücken Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Bestätigung von „YES" oder DATEN-Drehregler 2 zur Bestätigung von „NO".

(7) Wollen Sie die Verweilzeiten der Showschritte bearbeiten, so drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 auf den entsprechenden Showschritt oder die Showschritte und stellen Sie dann mit dem DATEN-Drehregler 3 die Verweilzeit um.

(8) Zur Bearbeitung des Shownamens oder des MANUELLEN Features drehen Sie den DATEN-Drehregler 5 nach rechts, bis der entsprechende Showname im Display angezeigt wird. Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Änderung des Schriftzeichens und drehen Sie den DATEN-Drehregler 5 nach rechts zur Markierung des nächsten Schriftzeichens über dem Cursor (**falls notwendig lesen Sie weitere Einzelheiten im Abschnitt „Aufzeichnen von Szenen" nach**).

(9) Drücken Sie die gleiche FUNKTIONstaste wie in Schritt (5). MAGIC-260 fragt mit „Do you want to overwrite the old show?" an, ob Sie die Show überschreiben wollen.

(10) Drücken Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Bestätigung von „YES" oder DATEN-Drehregler 2 zur Bestätigung von „NO".

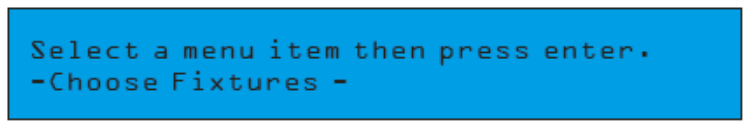
(11) Wiederholen Sie die Schritte 1-10 zur Bearbeitung weiterer Shows.

Abschnitt 23: ULink (Datei speichern)

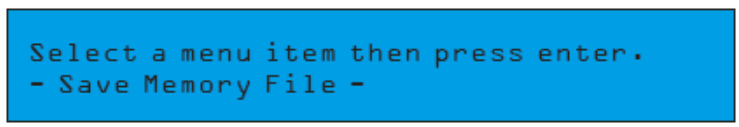
Hier können Sie Dateien vom Controller auf einen Standard PC oder Laptop übertragen. Installieren Sie zunächst die MAGIC-260 Anwendersoftware und den mitgelieferten USB Treiber. Sie können diese Dateien ebenfalls von der MAGIC-260 Webseite auf unserer Website www.elationslighting.com herunterladen. Haben Sie das noch nocht gemacht, so holen Sie das nun bitte nach und fahren Sie danach mit dem nachstehenden Schritt 1 fort.

(1) Schließen Sie den Stick mit der LED-Seite am USB Port Ihres Computers an und das andere Ende am USB Port Ihres MAGIC-260.

(2) Drücken Sie die MENÜ-Taste auf Ihrem MAGIC-260, nachstehende Anzeige erscheint:



(3) Drehen Sie auf dem MAGIC-260 den DATEN-Drehregler 1, bis nachstehende Anzeige ers cheint:



(4) Öffnen Sie auf Iherm Computer das MAGIC-260 Programm, indem Sie im Windows Taskbar START klicken. Danach klicken Sie Programme, gehen mit der Maus auf Magic260 und klicken „Magic260Save1.01".

(5) Klicken Sie auf Ihrem Computer oben rechts im MAGIC-260 Programm „ULink wählen".

(6) Klicken Sie auf Ihrem Computer „Datei empfangen", ein Sendefenster öffnet sich. Wählen Sie eine Speicherstelle für Ihre Daten und geben Sie den gewünschten Dateinamen ein. Eine Mitteilung wird unten rechts als „Waiting Receive Data" angezeigt, dass die Daten nun empfangen werden.

(7) Drücken Sie auf Ihrem MAGIC-260 ENTER, im Display haben Sie nun folgende Anzeige:

(8) Drücken Sie auf Ihrem MAGIC-260 den DATEN-Drehregler 3 zum Start der Datenübertragung. Ihr Display zeigt folgendes an:

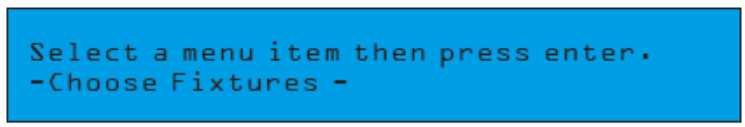
Die XX in Klammern stehen für den prozentualen Fortschritt, die Punkte in der zweiten Zeile für einen Fortschrittsbalken. Mit fortschreitender Übertragung erhöht sich die P rozentzahl und der Fortschrittsbalken wird länger. Nach erfolgreicher Übertragung wird im Display „File sent" angezeigt. Zur Übertragung weiterer Dateien wiederholen Sie bitte die Schritte 1 - 8.

Abschnitt 24: ULink (Datei laden)

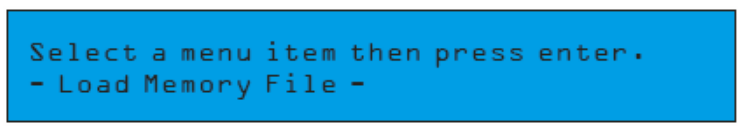
Hiermit übertragen Sie zuvor auf dem Computer gespeicherte Daten auf Ihren MAGIC-260 zurück. Installieren Sie zunächst die MAGIC-260 Anwendersoftware und den mitgelieferten USB Treiber. Sie können diese Dateien ebenfalls von der MAGIC-260 Webseite auf unserer Website www.elationslighting.com herunterladen, falls Sie die Softwaredisc verlegt haben. Benutzen Sie den gleichen Computer wie beim ursprünglichen Speichern der Daten, so ist das MAGIC-260 Programm bereits installiert. Benutzen Sie einen anderen Computer oder haben Sie das MAGIC-260 Programm zwischenzeitlich deinstalliert, so müssen Sie es nun neu installieren. Fahren Sie danach mit dem nachstehenden Schritt 1 fort.

(1) Schließen Sie den Stick mit der LED-Seite am USB Port Ihres Computers an und das andere Ende am USB Port Ihres MAGIC-260.

(2) Drücken Sie die MENÜ-Taste auf Ihrem MAGIC-260, nachstehende Anzeige erscheint:



(3) Drehen Sie auf dem MAGIC-260 den DATEN-Drehregler 1, bis nachstehende Anzeige erscheint:



(4) Drücken Sie ENTER auf Ihrem MAGIC-260, nachstehende Anzeige erscheint:

(5) Drehen Sie auf dem MAGIC-260 den DATEN-Drehregler 3. Der Controller befindet sich nun im Stand-by Modus und wartet auf die Übertragung der Datei vom Computer. Im Display sehen Sie:

(6) Öffnen Sie auf Ihrem Computer das MAGIC-260 Programm, indem Sie im Windows Taskbar START klicken. Danach klicken Sie Programme, gehen mit der Maus auf Magic260 und klicken „Magic260Save1.01".

(7) Klicken Sie auf Ihrem Computer oben rechts im MAGIC-260 Programm „ULink wählen".

Abschnitt 24: ULink (Datei laden) (Fortsetzung)

(8) Klicken Sie auf Ihrem Computer „Datei senden", ein Sendefenster öffnet sich. Wählen Sie eine Speicherstelle für Ihre auf den MAGIC-260 herunterzuladende Daten und klicken Sie „Öffnen" (eine Mitteilung wird unten rechts als „Sending" angezeigt, dass die Daten nun übertragen werden. Im Display sehen Sie:

Die XX in Klammern stehen für den prozentualen Fortschritt, die Punkte in der zweiten Zeile für einen Fortschrittsbalken. Mit fortschreitender Übertragung erhöht sich die Prozentzahl und der Fortschrittsbalken wird länger. Nach erfolgreicher Übertragung wird im Display „Please switch power OFF then back ON" als Bestätigung angezeigt.

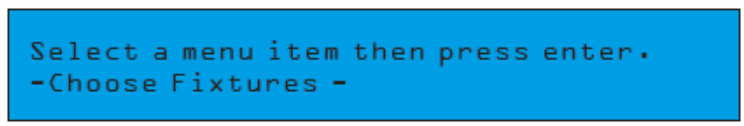
Abschnitt 25: USB MEM Stick (Datei speichern)

Hiermit können Sie Daten vom MAGIC-260 auf unseren werkseigenen USB Memory Stick übertragen. Die Speicherkapazität beträgt 128MB – ausreichend für alle Programme. Installieren Sie zunächst die MAGIC-260 Anwendersoftware und den mitgelieferten USB Treiber. Fahren Sie danach mit dem nachstehenden Schritt 1 fort.

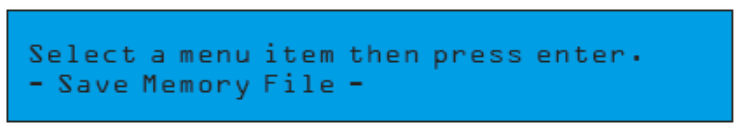
(1) Stecken Sie den USB MEM Stick im USB Port Ihres MAGIC-260 ein.

(2) Schalten Sie MAGIC-260 zunächst aus und dann wieder ein.

(3) Drücken Sie die MENÜ-Taste auf Ihrem MAGIC-260, nachstehende Anzeige erscheint:



(4) Drehen Sie auf dem MAGIC-260 den DATEN-Drehregler 1, bis nachstehende Anzeige erscheint:



(5) Drücken Sie ENTER auf Ihrem MAGIC-260, nachstehende Anzeige erscheint:

Abschnitt 25: USB MEM Stick (Datei speichern) (Fortsetzung)

Drücken Sie auf dem MAGIC-260 den DATEN-Drehregler 2, nachstehende Anzeige erscheint:

(6) Wollen Sie die Datei benennen, so drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Änderung der Schriftzeichen und markieren Sie mit dem DATEN-Drehregler 5 das nächste Schriftzeichen. Nach der Benennung der Datei drücken Sie ENTER zum Speichern im Memory S tick. Im Display erscheint folgende Anzeige:

Die XX in Klammern stehen für den prozentualen Fortschritt, die Punkte in der zweiten Zeile für einen Fortschrittsbalken. Mit fortschreitender Übertragung erhöht sich die Prozentzahl und der Fortschrittsbalken wird länger. Nach erfolgreicher Übertragung wird im Display „File sent" als Bestätigung angezeigt. Wiederholen Sie die Schritte 1-8 zur Speicherung weiterer Dateien.

Comment [Y1]: Mistake in original? Should it not be 1-6?

Abschnitt 26: USB MEM Stick (Datei vom USB Memory Stick auf Compute r speichern)

Hiermit können Sie Dateien von Ihrem Memory Stick auf den Computer übertragen. Installieren Sie zunächst die MAGIC-260 Anwendersoftware und den mitgelieferten USB Treiber. Fahren Sie danach mit dem nachstehenden Schritt 1 fort.

(1) Stecken Sie den USB MEM Stick im USB Port Ihres Computers ein.

(2) Öffnen Sie auf Ihrem Computer das MAGIC-260 Programm, indem Sie im Windows Taskbar START klicken. Danach klicken Sie Programme, gehen mit der Maus auf Magic260 und klicken „Magic260Save1.01".

(3) Klicken Sie auf dem Computer „Verzeichnis", eine Liste aller auf dem Memory Stick gespeicherten Dateien wird in der UStick Dialogbox angezeigt.

(4) Markieren Sie die auf den Computer zu übertragende Datei durch Anklicken.

(5) Klicken Sie „Lesen", ein Dateisendefenster öffnet sich und Ihre Datei wird umbenannt, „MAGIC111" wird an den Original Dateinamen angefügt. **HINWEIS: ÄNDERN ODER ENTFERNEN SIE „MAGIC111" NICHT, DIESER ZUSATZ WIRD SPÄTER ZUM LADEN AUF IHREN MAGIC-260 BENÖTIGT.**

(6) Wählen Sie die Speicherstelle auf Ihrem Computer und klicken Sie „Öffnen". Die Datenübertragung erfolgt nun und sollte nur einige Sekunden dauern.

Abschnitt 27: USB MEM Stick (Datei vom Computer auf USB Memory Stick speichern)

Hiermit können Sie Dateien von Ihrem Computer auf den Memory Stick übertragen. Installieren Sie zunächst die MAGIC-260 Anwendersoftware und den mitgelieferten USB Treiber. Fahren Sie danach mit dem nachstehenden Schritt 1 fort.

(1) Stecken Sie den USB MEM Stick im USB Port Ihres Computers ein.

(2) Öffnen Sie auf Ihrem Computer das MAGIC-260 Programm, indem Sie im Windows Taskbar START klicken. Danach klicken Sie Programme, gehen mit der Maus auf Magic260 und klicken „Magic260Save1.01".

(3) Klicken Sie „UStick wählen" oben links im MAGIC-260 Programm.

(4) Klicken Sie „Schreiben", ein Dateisendefenster öffnet sich.

(5) Wählen Sie die Speicherstelle und klicken Sie die auf den Memory Stick zu übertragende Datei.

(6) Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5 zur Übertragung weiterer Dateien auf Ihren Memo ry Stick.

Abschnitt 28: USB MEM Stick (Dateien auf Memory Stick löschen und formatieren)

Hiermit können Sie Dateien einzeln auf dem Memory Stick löschen und den Memory Stick formatieren, womit alle darauf befindlichen Dateien gelöscht werden. Installiere n Sie zunächst die MAGIC-260 Anwendersoftware und den mitgelieferten USB Treiber. Fahren Sie danach mit dem nachstehenden Schritt 1 fort.

(1) Stecken Sie den USB MEM Stick im USB Port Ihres Computers ein.

(2) Öffnen Sie auf Ihrem Computer das MAGIC-260 Programm, indem Sie im Windows Taskbar START klicken. Danach klicken Sie Programme, gehen mit der Maus auf Magic260 und klicken „Magic260Save1.01".

(3) Klicken Sie „UStick wählen" oben links im MAGIC-260 Programm.

(4) Klicken Sie auf dem Computer „Verzeic hnis", eine Liste aller auf dem Memory Stick gespeicherten Dateien wird in der UStick Dialogbox angezeigt. **Warnung! Die nachstehende Aktion formatiert den gesamten Memomry Stick. Wollen Sie Dateien einzeln löschen, so machen Sie bitte mit Schritt (5) weite r. Zur Formatierung (Löschung) aller Dateien klicken Sie nun „Formatieren". Damit werden alle Dateien gelöscht.**

(5) Markieren Sie die zu löschende Datei durch Anklicken.

(6) Klicken Sie „DEL", damit wird die Datei gelöscht. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6 zur Löschung weiterer Dateien.

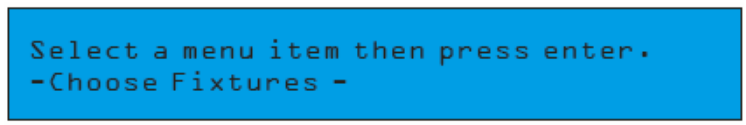
Abschnitt 29: USB MEM Stick (Dateien laden)

Hiermit können Sie Dateien vom USB Memory Stick auf Ihren MAGIC -260 zurück übertragen.

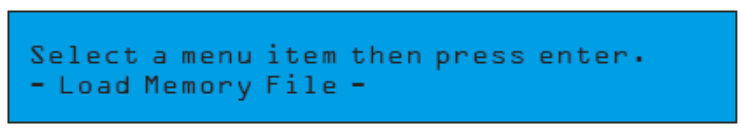
(1) Stecken Sie den USB MEM Stick im USB Port Ihres MAGIC -260 ein.

(2) Schalten Sie MAGIC-260 zunächst aus und dann wieder ein.

(3) Drücken Sie die MENÜ-Taste auf Ihrem MAGIC-260, nachstehende Anzeige erscheint:

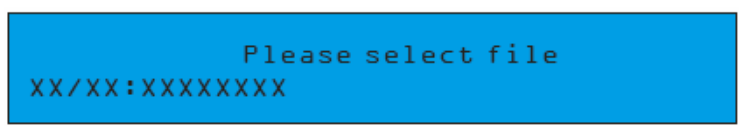


(4) Drehen Sie auf dem MAGIC-260 den DATEN-Drehregler 1, bis nachstehende Anzeige erscheint:



(5) Drücken Sie ENTER auf Ihrem MAGIC -260, nachstehende Anzeige erscheint:

(6) Drehen Sie auf dem MAGIC-260 den DATEN-Drehregler 2 zur Auswahl von USB, nachstehende Anzeige erscheint:



Die Dateien werden in der Reihenfolge angezeigt, wie sie auf dem Memory Stick gespeichert wurden. Unten links werden Dateinummer / Gesamtzahl der Dateien, gefolgt vom Dateinamen angezeigt.

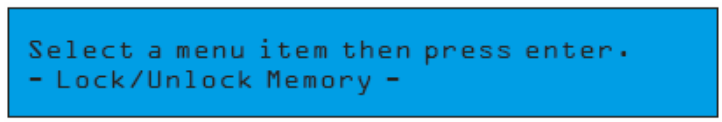
(7) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Auswahl der zu ladenden Datei.

(8) Drücken Sie ENTER und laden Sie die gewählte Datei, nach erfolgreichem Laden werden Sie im Display mit „Please switch power OFF and then back ON" aufgefordert, MAGIC -260 aus- und dann wieder einzuschalten. Hiernach ist die Datei erfolgreich übertragen.

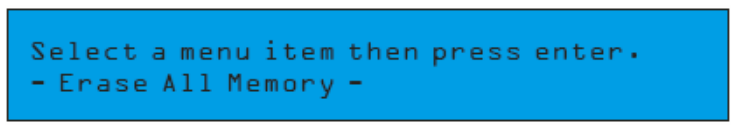
Abschnitt 30: Alle Dateien löschen

Im nachstehenden Abschnitt finden Sie die Anleitungen zum Löschen ALLER Speicherelemente, einschließlich Voreinstellungen, Szenen und Shows.

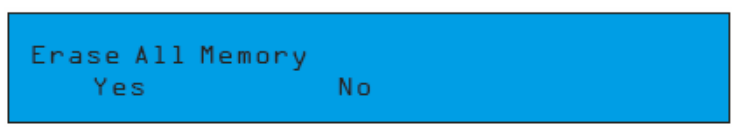
(1) Halten Sie im Hauptmenü „DEL” gedrückt und drücken Sie dann einmal ENTER. Im Display haben Sie folgende Anzeige:



(2) Drehen Sie den DATEN-Drehregler 1 nach rechts, bis folgende Anzeige im Display erscheint:



(3) Drücken Sie ENTER, nachstehende Anzeige erscheint:



(4) Drücken Sie den DATEN-Drehregler 1 zur Bestätigung von „YES” oder DATEN-Drehregler 2 zur Bestätigung von „NO”. ***Hinweis: Alle gespeicherten Daten werden mit Auswahl von „YES” gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass eine Kopie vor dem Löschen gespeichert wurde. Einzelheiten im Abschnitt „USB MEM Stick (Datei speichern)”.***

Abschnitt 31: Midi

Midi Tabelle		
Midi Kanal	Wert	Wert
1	0-72 (Szene 1-3)	73-95 (Show 1)
2	0-72 (Szene 4-6)	73-95 (Show 2)
3	0-72 (Szene 7-9)	73-95 (Show 3)
4	0-72 (Szene 1-3)	73-95 (Show 4)
5	0-72 (Szene 1-3)	73-95 (Show 5)
6	0-72 (Szene 1-3)	73-95 (Show 6)
7	0-72 (Szene 1-3)	73-95 (Show 7)
8	0-72 (Szene 1-3)	73-95 (Show 8)
9	0-72 (Szene 1-3)	73-95 (Show 9)
10	0-72 (Szene 1-3)	73-95 (Show 10)
11	0-72 (Szene 1-3)	73-95 (Show 11)
12	0-72 (Szene 1-3)	73-95 (Show 12)
13	0-72 (Szene 1-3)	
14	0-72 (Szene 1-3)	
15	0-72 (Szene 1-3)	
16	0-72 (Szene 1-3)	

Abschnitt: 32 Fixture Edit

Erläuterung von „Fade“, „Snap before” und „Snap after“

Diese Optionen beeinflussen die Veränderung der Kanalfunktion, wenn die „Fadetime“ (Überblendzeit) auf eine „Scene“ (Szene) angewandt wird.

„Fade“ führt zu einem sanften Überblenden einer Scene zu einer anderen, wenn diese gewechselt werden. Die Fadetime variiert von Scene zu Scene und ist, von den , bei der Programmierung eingestellten Werten, abhängig. Verwenden Sie diese Einstellung, um eine sanfte Überleitung der Scenes, der Funktionen wie Pan, Tilt oder Dimmer zu steuern. Falls Sie diese Einstellung für Gobo- oder Farbradkanäle verwenden, hat dies einen Durchlauf aller Positionen zwischen Start und Ende, in einer langen Zeit, zur Folge. Diese Einstellung sollte immer der „De fault-“(Vorgabe-) Wert für die Kanäle Pan, Tilt und Dimmer sein.

„Snap before fade“ löst ein plötzliches Springen zum Wert der nächsten Scene aus, sobald die nächste Scene angewählt oder abgerufen wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Motorgeschwindigkeit steuern, so dass Pan und Tilt, während des Überblenden, mit der korrekten Geschwindigkeit bewegt werden. Sie können diese Einstellung ebenfalls für Räderkanäleverwenden, bei welchen Sie eine Veränderung schon bei Beginn langer Überblendun gen der Scene wünschen. Dies ist die typische Voreinstellung für „Speed -“ (Geschwindigkeits-) und„Mode-“ (Modus-) Kanäle.

„Snap after fade“ löst ein plötzliches Springen zum We rt, am Ende der Überblendung, der nächsten Scene aus. Verwenden Sie diese Ein stellung für Räder und Effekte, die am Ende einer langen Überblendung stattfinden sollen. Dies ist die typische Voreinstellung für Farb - und Gobokanäle.

Installationshinweis

Installation des ULink- und UStick-Treibers:

- Der Treiber ist sowohl für das ULink-Kabel wie auch den UStick notwendig.

1. Laden Sie sich auf der Internetseite www.americandj.eu unter dem Produkt Magic260 die aktuelle Programmversion (E_Magic260SetupX.XX.zip) und sp eichern Sie diese auf Ihrem PC. Entpacken Sie die komplette Datei.
1b. Vor der Neuinstallation ist die Deinstallation eines bereits installierten ULink -/UStick-Treiber notwendig. Dazu führen Sie die im entpackten Verzeichnis vorhandene **FTDIUNIN.EXE** aus (Magic260Setupx.xx\Driver\ FTDIUNIN.EXE).
2. Installieren Sie nun den neuen Treiber, indem Sie im Verzeichnis Magic260Setupx.xxx\Driver\ die Datei **ftd2xx.inf** auswählen und durch Anklicken der **rechten** Maustaste im Menü **Installieren** ausführen.
3. Starten Sie nach der Installation Ihren Rechner neu.
4. Schließen Sie das ULink-Kabel bzw. den UStick an die USB-Buchse ihres Rechners an. Der Rechner erkennt nun eine neue Hardware und fordert Sie auf diese zu installieren. Wählen Sie dort im Installationsmenü über die manuelle Installation folgendes Treiberverzeichnis aus: **Magic260Setupx.xxx\Driver** und bestätigen dieses. Nach dieser Installation ist der Treiber für das ULink-Kabel wie auch für den UStick vollständig auf Ihrem System installiert. Um eine funktionsfähige Verbindung zwischen Magic260 und PC herzustellen, muss das ULink -Kabel mit der BLACK BOX, PC-seitig angeschlossen sein.

So überspielen Sie Ihre DMX-Funktionsdateien (FIXTURE FILE) in den MAGIC260:

(Kann nur unter Verwendung des ULink-Kabel vorgenommen werden)
Stellen Sie sicher, dass der MAGIC260 über das ULink-Kabel ordnungsgemäß und mit den aktuellen Treibern an Ihrem PC angeschlossen ist.

1. Wählen Sie am MAGIC260 über das Menü die Funktion **LOAD FIXTURE FILE** aus, bestätigen Sie diese mit **Enter** und wählen als Verbindung „**PC**“ aus.
2. Wählen Sie nun am PC über die Magic260 Uploader-Software (**ULink Form**) die DMXFunktionsdateien mit der Endung (*.mff) aus die Sie auf den MAGIC260 übertragen möchten.
3. Bestätigen Sie die Auswahl in der Software mit **SAVE** um die Dateien(*.mff) als Fixture Liste zu speichern (Dateiendung der Fixture Liste = *.wcn)
4. Öffnen Sie nun durch Drücken von **Link Device** das Programmfenster „Magic Save“.
5. Klicken Sie nun im Programmfenster auf **Select ULink** und anschließend auf **Send File**. Wählen Sie nun die zuvor erstellte Fixture Liste (*.wcn) aus. Die Datei wird sofort auf den MAGIC260 übertragen.
WICHTIG: Es kann immer nur **eine** Fixture Liste übertragen werden. Vorhandene Fixture Liste werden auf dem MAGIC260 dabei überschrieben. - Achten Sie also immer darauf, **alle** benötigten DMX-Geräte in die aktuelle Fixture Liste einzubetten.
6. Schalten Sie nun den MAGIC260 einmal kurz **aus** und wieder **ein**. Die übertragenen DMXGeräte sind nun als Auswahl vorhanden.